健康のためのご注意

⚠ 警告 ： 光の刺激によって引き起こされる発作について

点滅を繰り返す画面や、その他の光の刺激によって、まれに、目の痛み、視覚異常、偏頭痛、けいれんや意識障害（失神など）などの症状（光感受性発作）が起きることがあります。こうした症状のある方は、事前に必ず医師に相談してください。

⚠ 注意 ： こんなときはすぐにプレイを中止する

上記の症状に加え、頭痛、めまい、吐き気、疲労感、乗り物酔いに似た症状などを感じたときや、目、耳、手、腕、足など、身体の一部に不快感や痛みを感じたときは、すぐにプレイを中止してください。プレイを中止しても治らないときは、医師の診察を受けてください。

■ プレイするときは、部屋を明るくし、できるだけ画面から離れてください。
■ 疲れているときや睡眠不足のときは、プレイを避けてください。
■ プレイするときは健康のため、1時間ごとに15分程度の休憩を取ってください。
■ プレイ中に体調が悪くなったら、すぐにプレイをやめてください。

Notice

PSP® での基本操作および対応機器について

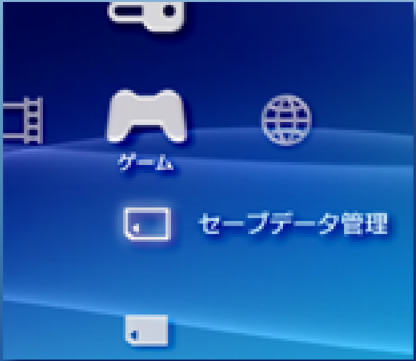
PSP® の初期設定では、L1、L2、R1、R2ボタンはそれぞれ以下のとおりに割り当てられています。
ボタンの割当を変更する場合は、ゲーム中に PS ボタン（PSP-1000 および PSP-2000 シリーズをお持ちの方は HOME ボタン）を押して、表示されたメニュー内にある「ボタン割り当て」から、お好みのタイプを選択してください。

L1：Lボタン　　L2：アナログパッド←
R1：Rボタン　　R2：アナログパッド→　　L2+R2：アナログパッド↑

また、二人以上での同時プレイ※、PlayStation® 向けの周辺機器、ゲーム内の一部の機能には対応していません。あらかじめご了承ください。
※二人以上で交代してプレイすることは可能です。

ゲームデータのセーブ

本タイトルはゲーム列のメモリースティックの中にありますが、ゲームのセーブデータは、ゲーム列のセーブデータ管理に保存されます。



PlayStation®解説書利用についてのご注意

本タイトルは既発売のPlayStation®向けディスク版ソフトウェアの内容をPSP®で再生できるように変換したものです。

この解説書では、当時の解説書をPSP®の画面サイズにあわせて表示しているため、一部、見にくくなっている部分があります。また、記載内容につきましても、現在と異なるものが含まれることがありますので、ご注意ください。

各種お問い合わせ先

■お問い合わせ先

株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント　インフォメーションセンター
TEL　0570-000-929　(PHS、一部のIP電話の場合　03-3475-7444)
受付時間　10：00~18：00

※電話番号はおかけ間違えの無いよう、よくお確かめの上おかけください。
※ゲームの攻略法などに関するご質問にはお答えできません。あらかじめご了承ください。

WILD ARMS™ PLAYING MANUAL



●ゲームの起動方法

①本体付属の説明書にしたがって、プレイステーションをセットします。
②プレイステーションのコントローラ端子1に、コントローラを接続します。
③ディスクホルダーを開き、レーベル面を上にしてディスクをセットします。
④ディスクホルダーを閉じ、プレイステーション本体の電源をONにします。
⑤オープニング・デモが始まります。スタートボタンを押せばタイトル画面になります。
　ここで、もう1度スタートボタンを押すと、オープニング・メニューになります。

●メモリーカードに関するご注意

「ワイルドアームズ」では、別売のメモリーカードを使うことにより、ゲームの途中でデータを保存することができます。プレイステーション本体のメモリーカード差込口1か2に、メモリーカードを差し込んでからゲームをスタートしてください。（セーブやロードの方法は、解説書の本文をお読みください。）
メモリーカードを差し込んでいなくても、[New Game]を選択すればゲームを始められますが、データをセーブすることはできません。
なお、セーブやロード中に、メモリーカードの抜き差しを行うと、データを壊してしまう場合がありますので、行わないでください。
※フォーマットされていないメモリーカードを使用した場合、「フォーマットします」と表示されます。[OK]を選択して○ボタンを押せば、メモリーカードがフォーマットされて、データをセーブすることが可能になります。
[Consel]を選択した場合、メモリーカードをセットしない状態と同じとなります。

■お問い合わせ先■
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター　TEL 03-3475-7444
ゲームの内容、裏技等に関するご質問にはお答えできませんので予め、ご了承ください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード 1ブロック

SCPS 10028

CONTENTS

WILD ARMS
ワイルドアームズ™

1.ストーリー

ガーディアンの庇護のもと、緑あふれる豊かな大地であった世界、ファルガイア。
だが、鋼の身体を持つという魔族の突然の侵攻によって、ガーディアンの力は失われ、緑はつぎつぎと姿を消し、草原の多くは荒野と化していった……。
それから1000年後。
かつてのファルガイアとは異なるものの、人々は荒野の中で新たな文明をつくりだしていた。
だが、世界は不吉な暗雲にふたたび覆われようとしていた。伝説となっていた魔族が復活し、ファルガイアを我がものにしようと、機会をうかがっていたのだ！
ここに数奇な運命により、世界の未来を背負って立つ3人の若者がいる。お互いの存在と己れの行く末を知らぬまま、それぞれの旅立ちを果たそうとしていた……。
いま、荒野と化した世界で、運命の輪がまわり始める！



❶ アーデルハイド
❷ サーフ村
❸ クラン修道院
❹ 記憶の遺跡



2.キャラクター





ザック・ヴァン・ブレイス

「絶対たる力」なるものを求めて、ファルガイアの遺跡を発掘してまわるトレジャーハンター。唯一の相棒は、亜精霊であるカゼネズミのハンペン。居合い抜きに似た剣技「早撃ち」をオリジナル能力に持ち、瞬時に敵を切りたおす速攻を得意とする。軽口をたたくその裏には、秘められた過去が……。現在も遺跡を発掘中。27歳。



ロディ・ラグナイト

トラブルの解決で報酬を得ながら、各地を放浪する「渡り鳥」と呼ばれる冒険家。まだ、横顔にはあどけなさが残っているが、戦士の素質をおおいに秘めている。オリジナル能力として遺跡から発掘された機械兵器「アーム」を使うことができる。現在、辺境のサーフ村に滞在中。15歳。



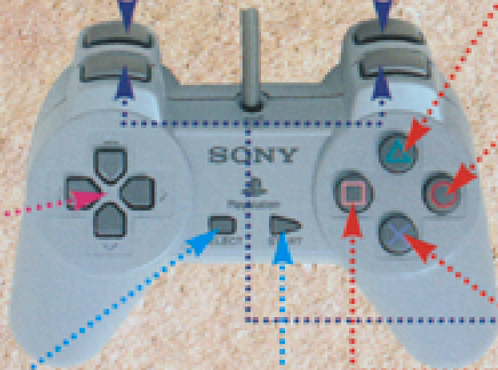
セシリア・レイン・アーデルハイド

亜麻色の髪を持つアーデルハイド公国の姫君。この世界を守護するガーディアンと意志を通わせる能力を持つ。幼い頃からクラン修道院で魔法の修業をつみ、紋章を組合せることで、さまざまな魔法を使用できる。帰国の期日である17歳の誕生日を目前にしている。

3.基本操作

ここでは『ワイルドアームズ』のコントローラの使い方を説明します。各機能のくわしい内容を知りたいときは、ガイドしてあるページをご覧ください。なお、「カスタマイズ」のコントローラ割り当て（→P.39）で、各機能を好きなボタンに配置することができます。

※コントローラ割り当てで、セレクト・L1・L2・R1・R2ボタンに他の機能を設定すると、元の機能は使えなくなります。



方向キー

フィールドやダンジョンでのキャラクターの移動、アイコンなどの選択、カーソルの移動に使います。



セレクトボタン

アイテム「まほうのちず」を持っている場合、フィールドでセレクトボタンを押すと、マップを見ることができます。



スタートボタン

フィールドやダンジョンで、移動するときのキャラクターを選択できます。また、使用するグッズの選択もここで行います。（→P.21）



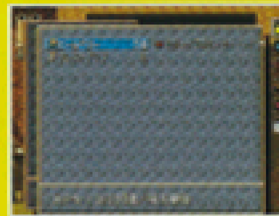
△ボタン

フィールド・コマンドを呼び出します。(→P.14)



※ヘルプ機能

アイテムやコマンドの選択時に、機能がわからないときは、カーソルを合せて△ボタンを押してください。ヘルプメッセージで簡単な説明を見ることができます。新しいアイテム（武器・防具・魔法もOK）を入手したら、まず△ボタンでチェックしましょう。



L2・R2ボタン

アイテムや魔法、装備などの選択画面で、一画面にすべてを表示できないときに、画面のページ送りができます。

L1・R1ボタン

ステータスや装備画面で、表示するキャラクターを変更できます。

○ボタン

↓会話を進めるのも○ボタン。



フィールドおよび戦闘で、コマンドの決定を行ないます。選択時の決定も○ボタンです。ダンジョンや町では、人と話す・調べる・ダッシュといった、さまざまなアクションを行います。(→P.13)

□ボタン

↓取れない宝箱もハンペンならば…。



グッズを使用します。ダンジョンをはじめとするあらゆる場所で、グッズをうまく使うことが、冒険を続ける上で重要なポイントとなります。(→P.21)

×ボタン

↓セーブ画面からもどるには×ボタン。



各種コマンドのキャンセルを行います。また、セーブ画面やオートコマンドの選択画面などから、ゲームにもどる場合も×ボタンを押します。

4.ゲームの始め方／セーブ／ゲームオーバー

ここではゲームの始め方やセーブの方法を説明します。
ゲームを終了する場合は、データをセーブ後（しなくてもOK)、そのままプレイステーション本体の電源をお切りください。なお、ゲームの起動方法については、表紙の裏ページをご覧ください。

4-1.オープニング・メニュー



タイトル画面でスタートボタンを押すと、オープニング・メニューが表示されます。メニューの選択は方向キーの左右で、決定は○ボタンで行います。明るく表示されているメニューが、選択しているものです。

①Load（ロード）

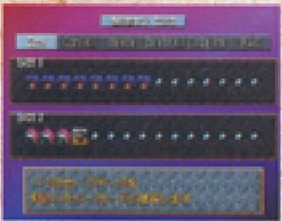
セーブデータがある場合、ここでロードを行えば、ゲームの続きがプレイできます。バックが明るく表示されている本が、選択しているブロックです。スロットの選択は、方向キーの上下で行います。

	「ワイルドアームズ」がセーブされたブロックです。		何もセーブされていないブロックです。		他のゲームがセーブされたブロックです。

②New Game（ニュー・ゲーム）

新しくゲームを始めることができます。ゲームのスタート時は、これを選択して○ボタンを押してください。

③Memory Card（メモリーカード）



メモリーカードの管理画面になります。
コピーを行う場合、コピー先のメモリーカードに、まったく同じセーブデータがあると、そのデータはコピーできません。
（表紙の裏ページの「メモリーカードに関するご注意」もお読みください。）

■Copy■（コピー）
1つのセーブデータを、もう1方のメモリーカードに複写します。

■Copy All■（全データコピー）
すべてのセーブデータを、もう1つのメモリーカードにコピーします。コピー先の空きブロックが足りない場合、この機能は使えません。

■Delete■（消去）
ゲームのセーブデータを消去します。消去したブロックのデータは失われます。

■Delete All■（全データ消去）
すべてのセーブデータを消去します。消去したデータは失われます。

■UnDelete■（消去データの復活）
直前に消去したデータを復活することができます。ただし、1度でも別の操作をしてしまうと復活はできなくなります。

■Exit■（メニューにもどる）
メモリーカード管理画面を終了して、メニューにもどります。

4-2.マルチ・オープニング



「ワイルドアームズ」では、3人の中から好きなキャラクターを選んで、ゲームをスタートすることができます。冒険を進めて、あなた自身の手で3人を巡りあわせてください。

4-3.名前の入力



ゲーム中、キャラクターの名前を入力する場面になることがあります。すてきな名前を入力してください。○ボタンで入力決定、×ボタンで消去ができます。
そのままの名前でプレイするときは、スタートボタンを押してください。[OK]にカーソルを移動できます。

あ	表示をひらがなにします。	◀	入力を1文字もどします。
ア	表示をカタカナにします。	▶	入力を1文字進めます。
A	表示をアルファベットにします。	OK	入力を終了します。

4-4.キャラクター・チェンジとセーブ

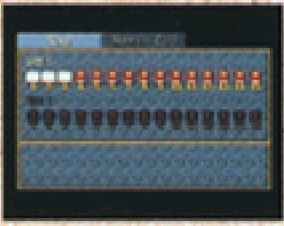


それぞれの町には、赤い羽をしたオウムがいます。このメモリーバードに話しかけると、データのセーブと操作するキャラクターの変更ができます。



■チェンジ■

まだ、3人がいっしょに行動していないときは、ここで操作するキャラクターを変更できます。方向キーの上下でキャラクターを選択してください。
3人がパーティにいる場合、スタートボタンと機能は同じです。



■セーブ■

ゲームの途中で、それまでの経過を記録することができます。セーブにはメモリーカードに空きブロックが１つ必要です。
セーブするときは、方向キーでブロックを選択して、○ボタンを押してください。すでに記録されているブロックにセーブすると、前のデータは失われてしまいます。注意しましょう。



※魔法陣でセーブ

ダンジョンの内部には、魔法陣がある場合があります。ここでもデータを記録することが可能です。魔法陣の上で○ボタンを押すと、「旅の思い出を記録しますか？」と聞いてくるので、[はい]を選択してください。
セーブの方法は、メモリーバードのときと同じです。

4-5.ゲームオーバー



戦闘中にすべてのキャラクターが、戦闘不能におちいると、ゲームオーバーとなります。オープニング・メニューが表示されますので、[Load]か[NewGame]を選択してください。
また、制限時間のあるイベントも、時間内にクリアできないとゲームオーバーになります。

5.フィールドでの操作

ここでは、フィールドや町、ダンジョンの中を移動しているときの操作を説明します。

5-1.フィールドの移動





方向キーを押すことで、キャラクターを8方向に歩いて移動させることができます。
町やダンジョンなど入れる場所に近づくと、画面が拡大し、地名が表示されます。このとき○ボタンを押すと、中に入ることができます。
また、ダンジョンの縁のない地形では、そのまま方向キーを押し続ければ、下に飛びおりることが可能です。



※船の乗り降りは……

冒険を進めていくと、船を手にいれる場合があります。船に乗りたいときは、船にキャラクターを接触させて○ボタンを押してください。降りるときは、船を砂浜に接岸します。船の乗り降りができる地形は、砂浜だけです。

5-2.オーバーラップ・スクリーン



3人が出会うと、操作していないキャラクターの様子が、画面上部の小画面に表示されるようになります。
このオーバーラップ・スクリーンは、3人が同じ町やダンジョンにいて、別々に行動するときに、立ちどまると自動的に表示されます。

5-3.アクション

フィールド上でキャラクターは、さまざまなアクションを行うことができます。これらをよく理解して、冒険を進めていきましょう。

■人と話す■



町などで、人から話を聞きたいときは、相手に接触して○ボタンを押します。カウンターや机をはさんでも、会話はできます。

■ダッシュ■



○ボタンを押し続けると、キャラクターは前に向かって走り始めます。走行中にボタンをはなすと、減速することができます。

■調べる■



調べたい物の前に立って○ボタンを押します。宝箱を調べれば、中身を取ることが可能です。また、壁に書いてある文字も読むことができます。

■持ち上げる■



木箱などに接触して○ボタンを押せば、頭の上に持ち上げることができます。持ち上げられるかどうか、いろいろ試してみてください。

■投げる■



持ち上げた物は、もう1度○ボタンを押せば、8方向に投げることができます。壊して中身を見たり、スイッチにぶつけて作動させるときに使いましょう。

■押す■



像やブロックには、押すことで上下左右に動かせるものがあります。キャラクターを接触させながら、方向キーを押し続けてください。

5-4.フィールド・コマンド



移動中に△ボタンを押せば、フィールド・コマンドを使用することができます。方向キーで選択し、○ボタンで実行します。
（コマンドの機能がわからないときは、コマンドにカーソルを合せ、△ボタンを押しましょう。ヘルプメッセージを呼び出せます。）



①アイテム

持っているアイテムに関するコマンドです。選択後、×ボタンを押せば、サブ・コマンドが表示されます。（ここで△ボタンを押せば、アイテムの効果がわかります。）

■つかう■

アイテムを使用します。アイテムを選択したら、カーソルを動かさずに○ボタンを押します。次にそれを使うキャラクターを選択してください。（サブ・コマンドを表示しなくても、そのまま実行できます。）

■いれかえ■

アイテムの位置を入れ換えます。アイテムを選択したら、画面内で移動させたい位置にカーソルを動かし、○ボタンを押します。

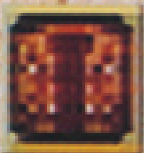
■せいとん■

アイテム画面を「使用するアイテム→装備するアイテム」の順に整理します。



②オリジナル

各キャラクターのオリジナル能力を実行するコマンドです。キャラクターを選択した後、オリジナル・コマンド（→P.27）を選択します。明るく表示されているコマンドが、移動中に使用できるものです。



③装備

武器や防具をキャラクターに装備させるコマンドです。武器や防具は装備しないと、効果を発揮しないので注意してください。
装備画面ではパラメータの変化がチェックできます。黄色はアップ、青色はダウンするパラメータです。

■R.hand■（右手）
右手に武器を装備するときに選択します。

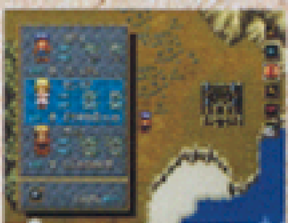
■L.hand■（左手）
左手に防具や特殊アイテムを装備するときに選択します。

■Body■（からだ）
身体を守るために、防具を装備するときに選択します。

■Head■（頭部）
頭部を守るために、防具を装備するときに選択します。

■Guard■（パワープレート装備）
パワープレートを装備するときに選択します。（→P.31）

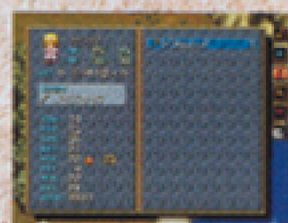
■Auto Equipment■（自動装備）
パラメータが最も高くなるものを、自動的に装備します。（L.handとGuardの装備は変更しません。）



↑装備させるキャラクターを選択します。



↑装備する部所を選びます。
（Auto Equipmentはここで実行します。）



↑武器や防具を選んで、○ボタンを押します。



④オートバトル

「ワイルドアームズ」では、戦闘時にオートバトルを楽しむことができます。ここで、オートコマンドを指示しておけば、各キャラクターはそれに従って行動するようになります。オートバトルを設定したキャラクターは、名前が黄色の文字で表示されます。
オートコマンドは3人別々に設定できます。モンスターやパーティの状態にあわせて、いろいろなバトルを試してみましょう。設定の方法は、方向キーでオートコマンドを選択し、○ボタンで決定します。次に、×ボタンを押して、コマンド・メニューにもどります。これで、オートバトルの設定完了です。

※ロディのオートコマンド

ロディがアームを使用するときは、敵の弱点に合わせて攻撃を行います。また、パーティの誰かが大ダメージをうけた場合、ザックより早めに回復を選択するようです。

■マニュアル■
これを選択すると、戦闘コマンドの入力ごとに、プレイヤーの指示を待つようになります。ゲーム開始時はこの設定になっています。

■フルパワー■
持っている最大の攻撃手段で戦うコマンドです。敵全体にダメージをあたえる攻撃を行います。「アーム→ガーディアン→通常攻撃」の順で、攻撃手段を選択します。フォースが上昇している場合、ブーストアタックやロックオンも使います。

■オールラウンド■
攻撃と防御のバランスがとれたコマンドです。攻撃にムダが少なく、どちらかというと敵の数を減らす攻撃を行います。仲間のHP減少や戦闘不能は、アイテムを使用して回復を行います。

■ディフェンシブ■
HPの減少やステータス異常に注意しながら戦います。HP回復にミラクルベリーも使用します。誰かが戦闘不能になった場合、リヴァイブフルーツで回復を行います。また、フォースアビリティ「ディフェンサー」で、仲間をダメージから守ることがあります。攻撃にはアームも使用します。

■キープアビリティ■

敵の強さによって「フルパワー」と「オールラウンド」を使いわけます。ただし、誰かが戦闘不能になった場合でも、リヴァイブフルーツを使用しません。HP回復には、ポーションベリーとヒールベリーを使います。

■パワーリザーブ■

アームやフォースアビリティをまったく使わないで戦います。敵への攻撃は、右手に装備した武器による通常攻撃だけです。また、アイテムを使った回復も行いません。

※ザックのオートコマンド

仲間の回復が必要なときに、フォースが上昇していれば、ザックはアクセラレイターを使用して、誰よりも早く回復を行います。

■しじをたのむぜ■

これを選択すると、戦闘コマンドの入力ごとに、プレイヤーの指示を待つようになります。ゲーム開始時はこの設定になっています。

■ばっちりキメるぜ■

持っている最大の攻撃手段で戦うコマンドです。「早撃ち→ガーディアン→通常攻撃」の順で、攻撃手段を選択します。敵全体にダメージをあたえるような攻撃を行います。また、「????」状態の早撃ちも、積極的に試していきます。

■すきにさせるかよ■

攻撃と防御をバランスよく行います。攻撃にムダが少なく、敵の数を減らすような攻撃を行います。攻撃手段の優先順は「ばっちりキメるぜ」と同じですが、「????」状態の早撃ちは選択しません。HP回復には、ポーションベリーとヒールベリーを使用します。

■まもりはカンペキ■

HPの減少やステータス異常に注意しながら戦います。早撃ちやフォースアビリティで攻撃を行いますが、ガーディアンは使いません。仲間の状態によって、ミラクルベリーやリヴァイブフルーツといったアイテムも使用します。

■てかげんしてやる■

敵の強さによって「ばっちりキメるぜ」と「すきにさせるかよ」を使いわけます。仲間が戦闘不能になっても、リヴァイブフルーツは使用しません。HP回復には、ヒールベリーを使用します。

■ちからをおんぞん■

早撃ちやフォースアビリティをまったく使わないで戦います。敵への攻撃は、右手に装備した武器だけで行います。また、アイテムも使用しません。

※セシリアのオートコマンド

3人の中で、セシリアは最も早く回復手段を選択します。また、パーティ全体の回復が必要なときは、ミスティックを積極的に使用します。

■どうすればいいの■

これを選択すると、戦闘コマンドの入力ごとに、プレイヤーの指示を待つようになります。ゲーム開始時はこの設定になっています。

■ほんきをみせるわ■

持っている最大の攻撃手段で戦うコマンドです。「ガーディアン→魔法→通常攻撃」の順で、攻撃手段を選択します。とくに、ガーディアンのパワーを最大限に引きだす「ハイマテリアル」を使える場合は、最初にそれを選択します。フォースが上昇するまでは、魔法で攻撃します。

■ぜったいまけない■

攻撃と防御をバランスよく行ないます。攻撃にムダが少なく、敵の数を減らすような攻撃を選択します。HPや病気の回復には、魔法以外にアイテムも使用します。

■いのちはたいせつ■

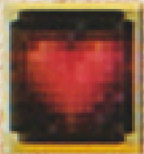
HPの減少やステータス異常に注意しながら戦います。HP回復をよく行ないます。攻撃には、おもにガーディアンの力を借りるようです。

■えんごはまかせて■

攻撃力や防御力をアップする、補助魔法を積極的に使用します。ただし、攻撃には魔法やガーディアンを使わず、武器での通常攻撃を行います。

■まほうはきんしね■

魔法やフォースアビリティをまったく使わないで戦います。敵への攻撃は、右手に装備した武器だけで行ないます。また、アイテムも一切使用しません。



⑤ステータス

このコマンドを使えば、各キャラクターのくわしいステータスを見ることができます。ステータスに異常を起こしているときは、キャラクターのグラフィックの右側に、対応したマークが表示されます。（→P.28）

HP（ヒットポイント）
キャラクターの生命値で、戦闘中に0になると戦闘不能になります。

名前
オートバトルを設定している場合、名前が黄色の文字で表示されます。



MP（マジックポイント）
キャラクターの魔法力を数値であらわしたものです。MPが0になると早撃ちや魔法が使えなくなります。（ロディは最初からMPがありません。）

レベルと職業

オートバトル
現在選択しているオートコマンドが表示されます。

Goods（グッズ）
選択中のグッズが表示されます。

装備
現在装備している武器や防具が表示されます。

パラメータ
キャラクターのパラメータが表示されます。（→P.20）

※パラメータ

■STR■（ストレングス）
キャラクターの腕力値で、攻撃力のベースとなります。腕力アップルで1ポイント上昇します。

■VIT■（バイタリティ）
キャラクターの体力値で、防御力のベースとなります。体力アップルで1ポイント上昇します。

■SOR■（ソーサー）
キャラクターの魔力値です。魔法抵抗力のベースとなるほか、魔法の威力にも関係しています。魔力アップルで1ポイント上昇します。

■RES■（レスポンス）
キャラクターの反応値です。回避率のベースとなるほか、先制攻撃やバトルの攻撃順に関係しています。

■ATP■（アタックポイント）
キャラクターの攻撃力です。腕力値と装備している武器の攻撃力をプラスした数値です。これが大きくなると、敵にあたえるダメージが大きくなります。

■DFP■（ディフェンスポイント）
キャラクターの防御力です。体力値の1/2に、装備している防具の防御力をプラスした数値です。これが大きくなると、敵からうけるダメージが少なくなります。

■MGR■（マジックレジスト）
キャラクターの魔法抵抗力です。魔法力の1/2に、装備している防具の魔法防御力をプラスした数値です。これが上昇すると、魔法でうけるダメージが少なくなります。

■PRY■（パリィ）
キャラクターの回避率です。反応値の10%に、装備している防具の回避率をプラスした数値です。これが上昇すると、敵の攻撃を回避することが多くなります。

■LUCK■（ラック）
キャラクターの運を表します。ワーストからベストまで5段階あり、冒険に起きるさまざまな条件で変化していきます。クリティカルヒットや先制攻撃、逃げるのに成功する確率など、バトルにあたえる影響はあなどれません。

■EXP■（エクスペリエンス）
モンスターや魔族を倒すことで、キャラクターが得た経験値です。

■NEXT■（ネクスト）
次のレベルにアップするまでに必要な経験値です。



⑥カスタマイズ

コントローラのボタン配置やサウンド設定などを、あなたがプレイしやすいように変更するコマンドです。使用法は39ページをご覧ください。

5-5.グッズ



冒険を進める上で、グッズの活用は大きなポイントとなります。とくに、ダンジョンのトラップをクリアしたり、宝箱を取るためには、3人のグッズを上手に使いわける必要があります。
グッズを使用するには、□ボタンを押してください。ストーリーの進行によって、各キャラクターが最大4つまで入手できます。



※グッズの変更

スタートボタンを押すと、操作するキャラクターの変更画面になります。このとき方向キーの左右（もしくはL2・R2ボタン）を押せば、使用するグッズの変更もできます。

①ロディのグッズ

■爆弾■



サーフ村の南東にあるペリーケープが鉱業の全盛であったころ、坑内の作業で使われていたものです。火薬に導火線をつけただけの爆弾ですが、大きな木箱をバラバラにしたり、もろい壁を破壊したりといろいろ重宝するでしょう。

■トレジャーコール■



これはアームの1種で、お宝に反応して位置を光らせる機能があります。かつて、古代遺跡より発掘されたときに、トレジャーコールは壊れていたといいます。それを修復したのは、ゼベットという老アームマイスター（アームを研究する名職工）でした。その後、トレジャーハンターや盗掘者の手を転々とし、現在は行方がわかりません。

■ローラーダッシュ■



推進機構が内蔵されたローラースケートです。1列にならんだ車輪は、左右のコントロールが効かない上、1度作動すると、何かに衝突するまでストップできません。なかなか困ったグッズですが、強大なパワーで通常は歩けない場所も、バリバリ踏破していきます。また、周囲にバリアをはって、毒沼などのダメージもふせぎます。

②ザックのグッズ

■ハンペン■



本当はグッズではなくて、ザックの相棒です。ハンペンは亜精霊のカゼネズミで、すばしっこい身体で、人間の手がとどかないお宝を取ったり、スイッチを押したりしてくれます。（ファルガイアの世界は、意志あるエネルギー「精霊」によって構成されているのですが、それが実体を持ったものが亜精霊だといわれています。）

■オイルライター■



どこにでもあるオイルライターです。これといった特殊な効果はありませんが、火を起こすという機能は、冒険のさまざまな局面で役立つでしょう。ランタンを灯したり、道をふさぐ枯草を燃やしたりできるほか、魔力を秘めたランプを見つけたときは……。

■ワイヤーフック■



先端のフックを杭に引っかけることで、歩いて行けない場所へ渡ることができます。構造は実に単純で、細い鋼線にカギ爪が取りつけられているだけです。ザックはフックを8方向に投げることが可能です。

③セシリアのグッズ

■涙のかけら■



アーデルハイド王家に伝わる小さな水晶柱で、セシリアが幼いころ、病床の母親から譲りうけました。王家の血筋の女性が手にすると、心臓の鼓動のような明滅をくりかえす不思議な秘宝です。高くかかげることで、ガーディアンに関連する物体と反応するほか、古代種族エルゥの残した魔法装置にも作用します。

■懐中時計■



時を刻む針が、普通とは反対にまわる時計です。壊した木箱や、動かして元にもどせなくなったブロックを最初の状態にもどしてしまう力があります。ちょっと考えるとすごいパワーなのですが、限定された空間にしか効果を発揮しないのと、生命あるものには作用しないため、グッズの1品におさまっています。

■マジックスタッフ■



動物の頭をかるくこづくと、その動物と意志をかわすことができる魔法の杖です。スタッフにこめられたパワーは、すでに失われた魔法の1つのようですが、セシリアなら効力を発揮させられるでしょう。残念ながら、元から人間の言葉をしゃべるメモリーバードには、きかないようです。

5-6,町の設備

町には冒険の助けとなるいろいろな店や設備があります。ここで紹介したほかにも、アームを改造してくれるマイスターの工房（→P.32）や、魔法を作成するマジックギルド（→P.34）があります。

■宿屋■

宿屋にとまれば、HPとMPが最大値まで回復します。



■礼拝堂■

ガーディアンの祝福によって、すべてのステータス異常を回復してくれます。



■アイテム・ショップ■

旅の商人や町の外の幌馬車でも、アイテムや武器をあつかっていることがあります。



■武器屋■

冒険には欠かせない武器と防具をあつかっている店です。



※ショップでの売買

店に主人に話しかけて、「買う／売る」を選択します。方向キーの左右で個数を操作してください。まとめて売買したいときは、方向キーの上下を押してください。10個単位で変更できます。売っている物の効果を知りたいときは、カーソルをあわせ△ボタンを押します。
武器や防具を買う場合、装備できるキャラクターが手を上げて、明るく表示されます。



！変化するパラメータも表示。
黄色はアップ、青色はダウン。



！すでに装備しているときは、Eと表示されます。

6.バトルでの操作

フィールドやダンジョンを移動していると、モンスターと遭遇することがあります。バトル画面に切りかわったらコマンドを入力して、戦闘を行ってください。戦闘はターン制で行なわれます。

6-1.バトル画面の見方

■コマンド入力画面■



モンスター

モンスター・ステータス
名前と数が表示されます。

コマンド・アイコン

パーティ・ステータス
3人のHPとMPが表示されます。ステータス異常が起こった場合、ここに対応したマークが表示されます。(→P28)

パーティ

■バトル・アニメーション画面■
入力が終了すると、戦闘がアニメーションで行なわれます。パーティとモンスターが1回ずつ攻撃を行うと（これをターンといいます）、ふたたびコマンドの入力となります。



バトルメッセージ

ダメージ

パーティ・ステータス

6-2,戦闘コマンド1



バトルになると、まず、この戦闘コマンド1が表示されます。十字型のコマンド・アイコンは、方向キーに対応しています。方向キーを押しながら、○ボタンで決定してください。

オートバトルを設定してあると、そのキャラクターは戦闘コマンド2の入力が省略されます。（→P.16）全員がオートバトルに設定してある場合、最初に「戦う」を選ぶと、それ以後はすべてのコマンド入力が省略されて、連続的に戦闘が行われます。コマンドを入力したいときは、何かボタンを押してください。次のターンで、コマンド1の選択から入力できます。（なお、ボタンを押した場合、黄色の文字で表示されたキャラクターの名前が点滅します。）



①戦う

敵と戦闘を行います。戦闘コマンド2の表示になります。



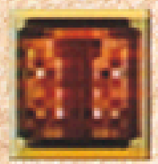
②逃げる

敵から逃げだします。失敗すると、背後から敵に襲われてしまいます。



③オートバトル

オートコマンドの設定を切り換えられます。（→P.16）



④装備

武器や防具を装備しなおします。



⑤隊列

戦闘時のキャラクターの位置を変更します。3人のコマンド入力は、位置が上のキャラクターから行うので、その順番を変えることができます。（位置によって、攻撃力や防御力が変化することはありません。）

6-3.戦闘コマンド2

コマンド2の画面になると、ステータス・ウインドウが開き、キャラクターの状態とフォースゲージが表示されます。
ここで、実際に戦うためのコマンドを選択します。選択および決定の方法は、コマンド１と同じです。ただし、オートバトルを設定してあるキャラクターの入力は、省略されます。



ステータス・ウインド



①攻撃

右手に装備した武器で、通常の攻撃を行います。何も装備していない場合は、素手の攻撃になります。コマンドを決定したら、次に攻撃する相手を選択してください。





②防御

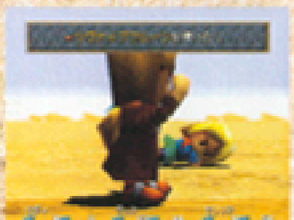
防御体勢をとって、敵からのダメージを軽減します。防御を行ってもフォースは上昇するので、反撃のチャンスをうかがえます。





③アイテム

持っているアイテムを使います。バトルで使用可能なものが、明るく表示されるので、カーソルで選択してください。次に使う相手を、方向キーの上下で選択します。





④オリジナル



各キャラクターのオリジナル能力を使います。ロディはアームを、ザックは早撃ちを、セシリアは魔法を使って、攻撃や防御を行います。くわしい説明はそれぞれの項目をご覧ください。(→P.32～38)



⑤フォース



フォースとは戦いの中で生み出される闘気のことです。敵の攻撃にたえたり、クリティカルヒットが決まったときなどに、フォースは高まります。

1ゲージ上昇するごとに、[FORCE LEVEL UP!]とステータスに表示され、攻撃力と防御力が10%ずつアップします。また、ゲージに応じてフォースアビリティを使用できます。ゲージがフルになると、画面に[CONDITION GREEN!／状態良好！]と表示され、戦闘不能以外のステータス異常が回復します。ただし、戦闘が終了するとゲージは0にもどります。

■ロックオン■

ロディのレベル1のフォースアビリティです。アームの命中率を100%にアップします。この技を選択した場合、使用するアームを続けて選択することになります。

■アクセラレイター■

ザックのレベル1のフォースアビリティです。この技を使えば、ターン中に誰よりも早く行動することができます。行動の内容は、同時に選択するコマンドによって決定します。

■ミスティック■

セシリアのレベル1のフォースアビリティです。アイテムの秘められた効果を引きだします。武器や防具にもパワーを解放できるものがあります。(消費アイテムは、パワーを解放するとなくなってしまいます。)

6-4.ステータス異常

敵の攻撃によって、キャラクターがステータス異常を起こす場合があります。異常には、戦闘終了時に自然に回復するものと、治療しないかぎり持続するものがあります。
アーマーダウンとスロウダウン以外の異常は、ステータス・ウインドウに、マークが表示されます。
また、戦闘中にフォースゲージがフルになると、闘気の力ですべての異常をはね返すことができます。(→P.27)

①戦闘中だけ起こる異常

戦闘不能以外は、上位の魔法レストアで回復できます。

■戦闘不能■



HPが0になった状態です。すべてのキャラクターが戦闘不能になると、ゲームオーバーです。
リヴァイブ系のアイテムか、魔法のリヴァイブで回復できます。(戦闘終了後は、HP1の状態で回復します。)

■スリープ■





深い眠りにおちいり、戦闘コマンドを選択できなくなります。
魔法のモーニングコールで回復します。

■アーマーダウン■

敵の直接攻撃に対する防御力が低下します。「防御力が○○%さがった」とバトル・メッセージで表示されます。

■スロウダウン■

反応値が低下します。戦闘で行動する順番が遅くなり、回避率もダウンします。「反応値が○○%さがった」とバトル・メッセージで表示されます。

②戦闘後も持続する異常

すべての異常は、上位の魔法レストアか、町の礼拝堂で祝福をうければ回復できます。

■毒■




1ターンごとにHPが減少します。戦闘後も、1歩ごとにHPが減ります。解毒剤にはアンチドーテの葉がいちばんです。

■混乱■



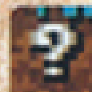

攻撃が命中しなくなります。安らぎの風車で、安心させてください。戦闘後も、うまく歩くことができませんが、少し歩けば回復します。

■病気■



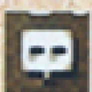

失ったHPを回復できなくなります。ウィッチメディシンを一気に飲みほしましょう。

■忘却■

戦いを忘れてしまうので、経験値が得られなくなります。おもちゃのハンマーで衝撃をあたえれば、記憶がもどるにちがいありません。

■魔力封印■

MPを消費するコマンドが使えなくなります。バイオレットローズの成分が、封印を解いてくれるでしょう。

■バッドオーメン■



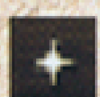

敵から集中攻撃をうけます。戦闘終了後も、モンスターとの遭遇が多くなります。ホーリーシンボルで、悪運をうち払いましょう。

■マヒ■




身体が動かないので、コマンドを選択できなくなります。マッサージするならカッパの軟膏です。

■フラッシュ■

回避率が0になります。ヒカリタケによるショック魔法がよく効きます。

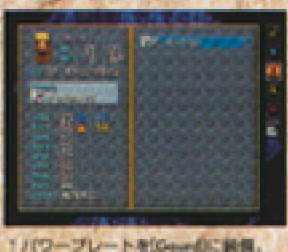
7.ガーディアン

守護獣ガーディアンは、ファルガイアの世界をささえる力の根源です。1000年前の魔族との戦いで、世界を守るために力を使いはたしてしまったため、現在は各地に残る伝承の中で、静かに人間の行く末を見守っていました。
しかし、魔族が復活する兆しをみせたことから、ガーディアンの巫女の末裔であるセシリアを通じて、3人の若者にファルガイアの運命を託すことにしたのです……。



7-1.ガーディアンの召喚

ガーディアンを召喚することで、彼らの強大なパワーを戦闘にいかすことができます。
そのためには、装備コマンドで、パワープレートをキャラクターに装備してください。実際に召喚するコマンドは、フォースアビリティ「マテリアル」です。この技は、プレートを装備した者だけが使用できます。



↑パワープレートを[Guard]に装備。



↑戦闘でフォースゲージを2までためる。

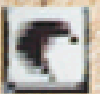


↑マテリアルで召喚!

7-2.パワープレート

パワープレートとは、ガーディアンの失われた力が物質化した石盤です。ガーディアンの意識の化石といってもいいでしょう。見た目は石ですが、重さをほとんど感じさせません。
ロディたちはプレートを装備するだけで、それぞれ対応したパラメータを上昇させることができます。

■水のささやき■



水のエネルギーを司る"シトゥルダーク"のプレートです。



秘められた知識の守護者でもある彼の加護は、魔力に恩恵をあたえます。その攻撃は、恐ろしいまでの水の圧力で、敵を粉々につぶしてしまいます。

■疾風の爪■

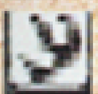


風のエネルギーを司る"フェンガロン"のプレートです。



風をあやつり、竜巻や真空波を起こします。特筆すべきは空気を共振させることで、敵を元素単位まで分解してしまう、その戦闘能力です。

■烈火の怒り■

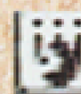


火のエネルギーを司る"ムア・ガルト"のプレートです。



鎧をまとっているのは、鍛冶の守護者としての一面をあらわしています。炎に包まれた巨大な怪鳥であり、その発火能力は敵を灰になるまで焼きつくします。

■大地の怒り■



地のエネルギーを司る"グルジエフ"のプレートです。



叫び声を大地に共鳴させて、地震や地割れを起こし大ダメージをあたえます。威厳と強大さをかねそなえた姿は、4大ガーディアンを統率するにふさわしいといえます。

8.アーム



アーム[ARM]とは[Ancient Relics Machine]の頭文字をとった名称で「古代遺跡の機械」という意味を持ちます。アームマイスターの研究によると、1000年前の魔族との戦いで開発された兵器であり、完全に作動するアームはほとんど発掘されていないといいます。また、使用者の精神とシンクロして威力を発揮するので、実戦で使いこなすには、特殊な才能を必要とします。

■ハンディキャノン■

片手で発射できる、携行タイプのグレネードランチャーです。ロディにとって、祖父の形見でもあります。装弾数は8発で、1体の敵にしか攻撃できませんが、冒険の序盤では、ロディの切札となるでしょう。



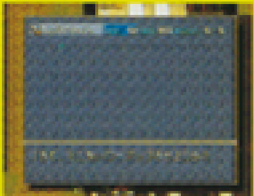
■プリズムレーザー■

使用者の精神エネルギーを、光学エネルギーに変換するアームです。レーザーが数本に分岐するので、同時に複数目標へ照射することが可能です。

※アームの改造と弾薬の補給

アーデルハイドのエマ博士をはじめとする、アームマイスターの工房を訪れれば、アームを改造してもらえます。もちろん、それなりの費用はかかりますが、ATP（アタックポイント）・HIT（命中率）・Bullet（装弾数）をアップできます。改造メニューになったら、方向キーの上下でアームを選んだ後、左右で改造か所を選択してください。





アームは弾薬がつきると使用できなくなります。DBS（デリバリーバレットサービス）で弾薬を補給しましょう。

9.早撃ち



早撃ちとは、瞬間的な抜刀とそれにともなう衝撃波で敵を断ち切る、「剣技」の総称です。高速剣と呼ばれる場合もあります。

ザックの剣技は、ファルガイア北方に伝わる早撃ちをベースに、独自に発展させたものです。自然現象や戦いからつかんだヒントを、試行錯誤の中で早撃ちに取りいれていくザックは、天才的なセンスの持ち主といえるでしょう。

■サイコクラック■

基本の早撃ちから1歩ステップアップした応用技です。剣の衝撃がラセン状の波紋となって、相手の神経系統を走りぬけます。敵を混乱させる効果は「精神砕き」という名の由来でもあります。



■ソニックバスター■

マウンテンパスで、吹く風をヒントに編み出されたこの技は、抜刀の衝撃波が、真空の刃となって相手に襲いかかります。威力はサイコクラックにやや劣りますが、拡散性があるため、一群の敵にダメージをあたえられます。

※新しい技を完成させるには…

冒険の途中で得たヒントから、ザックはさまざまな早撃ちを身につけていきます。何か新しい技を思いついたときは、オリジナル・コマンドに「????」と表示されます。ぜひ、実戦で試してみてください。アイテム「ひでんのしょ」を使って、技を極めていけば、消費MPを減らすことができます。また、強い剣を手に入れたり、腕力値が上昇すれば、技の威力も増加していきます。





10.魔法



ファルガイアの世界では、4つの紋章をさまざまに組合せることで、魔法を作成できます。
本来、魔法の効果を発動させるには、地面に魔法陣を描き儀式を行なう必要があるのですが、戦闘中にそんな余裕はありません。そこで、簡易魔法陣である「紋章」がつくりだされたのです。カードの上に儀式の手順と組合せた紋章を記しておけば、術者がマジックパワーを使うだけで、いつでも魔法を発動できます。
クレストグラフは、それを記録しておくための特殊なカードのことです。


■ジオ■
地の紋章であり、守りや創造の象徴。


■フレイ■
火の紋章であり、攻撃や破壊の象徴。

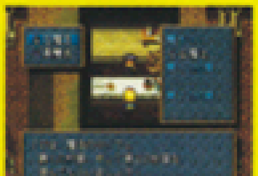

■ウィング■
風の紋章であり、運動や繁栄の象徴。


■ミューズ■
水の紋章であり、回復や調和の象徴。

※魔法の作成

クレストグラフを持っていれば、町のマジックギルドで魔法を作成できます。もう1度作りなおしたい場合は、魔法分解を選んでください。クレストグラフにもどすことができます。

＊魔法のタイプを選択。



→

＊紋章の組合せを選択。



→

＊名前をつければ完成！



10-1.白魔法

白魔法はHPやステータス異常を回復させたり、ダンジョンから脱出したりなど、おもに防御系の効果を持っています。

①基本の白魔法

	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	シールド 魔法のシールドで通常攻撃の防御力をアップ MP 2／味方1人／戦闘終了まで有効	サクション 敵から受けた魔法攻撃をMPに還元します MP 3／味方1人／2ターン有効	ハイド 身体を透明にして敵からの攻撃を、うけないようにします MP 5／味方1人／戦闘終了まで有効（攻撃すると終了）	プロテクト 魔法抵抗力をアップして、魔法ダメージを減少します MP 2／味方1人／戦闘終了まで有効
フレイ	カース 移動中の敵との遭遇率をアップします MP 1／パーティ	ライトウェポン 使用している武器に「聖」属性をあたえます MP 2／味方1人／戦闘終了まで有効	マイトボディ キャラクターの各能力値をアップさせ、自動で通常攻撃 MP 4／味方1人／戦闘終了まで有効	ダークウェポン 使用している武器に「魔」属性をあたえます MP 2／味方1人／戦闘終了まで有効
ウィング	リフレクト 魔法攻撃を敵にはね返すバリアをはります MP 6／味方1人／6ターン有効（1回はね返すと終了）	エスケープ ダンジョンの入口までもどることができます MP 8／パーティ	クイック 戦闘中の反応値をアップします MP 3／味方1人／戦闘終了まで有効	エアスクリーン 風のバリアで回避率をアップさせます MP 4／味方1人／戦闘終了まで有効
ミューズ	リヴァイブ 戦闘不能になったキャラクターを回復 MP 12／味方1人	モーニングコール 「スリープ」状態からパーティを回復 MP 2／味方全体／戦闘終了まで有効	フィールド ランダムで特定の属性攻撃を半減します MP 2／敵味方の全体	ヒール HPを少し回復します MP 3／味方1人

※魔法の有効ターンは、最大にきいた場合のものです。

②上位の白魔法

ファルガイアのどこかには、さらに強力な効果をもった上位魔法を創ることのできるギルドが存在するといわれています。

	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	**ハイ・シールド** シールドより広範囲で防御力をアップします MP 8／味方全体／戦闘終了まで有効	**ハイパー** ATP（アタックポイント）を2倍にアップします MP 2／味方1人／5ターン有効	**インビジブル** 移動中の敵との遭遇率をダウンします MP 8／パーティ	**ライフガード** 戦闘不能になったキャラクターにリヴァイブの効果を発動 MP 30／味方1人／効果を1度発動するまで有効
フレイ	**カウンターアップ** 反撃率を25%アップします MP 6／味方1人／戦闘終了まで有効	**スーサイダルボム** 攻撃に対し爆発を起こして反撃します MP 6／味方1人／1度反撃するまで有効	**ソウルサバイブ** 1撃で戦闘不能にする特殊攻撃を防御します MP 8／味方1人／7ターン有効	**アンチマジック** 戦闘で使用される魔法をすべて無効化 MP 12／敵味方の全体／4ターン有効
ウィング	**ハイ・リフレクト** 魔法攻撃をはね返すバリアを全員にはります MP 20／味方全体／6ターン有効（1回はね返すと終了）	**ダミードール** 身代わりの人形で直接ダメージを防御します MP 6／味方1人／人形が破壊されるまで有効	**テレポート** 1度訪れたことのある町まで瞬間移動します MP 12／パーティ	**ステータスロック** 特殊攻撃によるステータス異常を防ぎます MP 15／味方全体／3ターン有効
ミューズ	**ハイ・リヴァイブ** 戦闘不能のキャラクターを、HP 最大の状態に回復 MP 40／味方1人	**ヒール・プラス** 味方全員のHP を少し回復します MP 12／味方全体	**レストア** 戦闘不能以外のステータス異常を回復します MP 4／味方1人	**ハイ・ヒール** HPを最大値まで回復します MP 12／味方1人

※魔法の有効ターンは、最大にきいた場合のものです。

10-2.黒魔法

敵の弱点には、7つの属性（火・水・地・雷・風・聖・魔）が存在します。その弱点に合せた魔法で攻撃すれば、大ダメージを与えることができます。

③基本の黒魔法

	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	ブレイク 岩石をまきあげ「地」属性の攻撃をします MP 4／敵1体	スロウダウン 戦闘中の敵の反応値をダウンさせます MP 3／敵グループ／戦闘終了まで有効	スリープ 敵を眠らせて行動不能にします MP 3／敵グループ／5ターン有効	アーマーダウン 敵の防御力をダウンさせます MP 3／敵グループ／戦闘終了まで有効
フレイ	フラッシュ 強烈な光で敵の回避率をダウンさせます MP 2／敵全体／戦闘終了まで有効	フレイム 敵を炎で包み「火」属性の攻撃をします MP 4／敵1体	コンフュージョン 敵を混乱させて命中率をダウンさせます MP 2／敵1体／4ターン有効	ブラスト 光のビームで属性に関係なく攻撃します MP 8／敵グループ
ウィング	ヴァルキリー 8つの精霊球を敵に放ち攻撃します MP 10／敵ランダム	マジックシール 敵の魔力を封印して使えなくします MP 4／敵グループ／戦闘終了まで有効	ヴォルテック 竜巻を起こし「風」属性の攻撃をします MP 4／敵1体	スパーク 稲妻を落とし「雷」属性の攻撃します MP 8／敵グループ
ミューズ	アナライズ 敵のデータ（HPや弱点）を分析します MP 1／敵1体	ディスペル 敵自身がかけた魔法効果を解除（セシリアのかけた魔法効果は、そのまま残ります） MP 6／敵1体	プリズン 魔法のオリに封じ込め行動不能にします MP 6／敵1体／2ターン有効	フリーズ 冷気を放ち「水」性の攻撃をします MP 4／敵1体

※魔法の有効ターンは、最大にきいた場合のものです。

②上位の黒魔法

黒魔法の属性と敵の属性によっては、効果が吸収されたり、半減したり、無効になる場合もあります。（→P. 45）

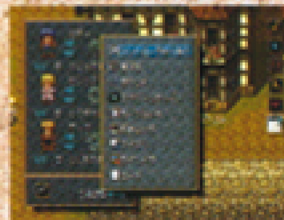
	ジオ	フレイ	ウィング	ミューズ
ジオ	ハイ・ブレイク 敵の1グループを岩石が襲い「地」属性の攻撃をします MP 15／敵グループ	イレイザー 敵の属性をすべて消去します MP 5／敵全体／戦闘終了まで有効	ライフドレイン 敵からHPを吸収して自分のものにします MP 20／敵グループ	セイント 輝く白光で「聖」属性の攻撃を行います MP 15／敵1体
フレイ	レインボウ 7属性の攻撃を同時に放射します MP 15／敵1体	ハイ・フレイム 火炎のウズで「火」属性の攻撃を行います MP 15／敵グループ	ダークネス 暗黒の光で「魔」属性の攻撃を行います MP 15／敵1体	ハイ・ブラスト 強力なビームで属性に関係なく攻撃します MP 22／敵全体
ウィング	マジックドレイン 敵からMPを吸収して自分のものにします MP 1／敵グループ	ラッキーシュート ……!? MP 30／敵1体	ハイ・ヴォルテック 複数の竜巻で「風」属性の攻撃をします MP 15／敵グループ	ハイ・スパーク 大きな稲妻で「雷」属性の攻撃をします MP 22／敵全体
ミューズ	バニッシュ 敵を小さくしてHPや能力値を低下させます MP 12／敵1体／戦闘終了まで有効	ランダマイザー 魔力を集めてさまざまな魔法を発動させます MP 12	ハイ・プリズン 封印結界に敵を閉じこめます MP 18／敵グループ／2ターン有効	ハイ・フリーズ 強烈な冷気で「氷」属性の攻撃をします MP 15／敵グループ

※魔法の有効ターンは、最大にきいた場合のものです。

11.カスタマイズ



カスタマイズとは、あなたがプレイしやすいようにシステム設定を変更することです。移動中に△ボタンを押してコマンドを呼び出し、[カスタマイズ]を選択してください。メニュー画面があらわれます。



11-1.コントローラ割り当て



コントローラのボタン配置を変更できます。
方向キーの上下で[わりあて2]のカーソルを移動し、変更したい機能を選択します。次に、その機能を割り当てたいボタンを押してください。
ボタンの割り当てが終了したら、[EXIT]にカーソルをあわせ、変更前の決定ボタンを押してください。メニュー画面にもどれます。ただし、すべての機能にボタンを割り当てていない場合、コマンドを終了することはできません。[リセット]で決定ボタンを押せば、初期設定にもどすことができます。

11-2.MVS（モーションビュウシステム）



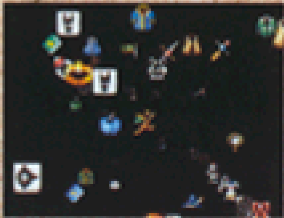
戦闘中のアニメーションのアングルを、4種類から選択できます。初期設定は[モーションビュウ]になっています。

11-3.サウンド



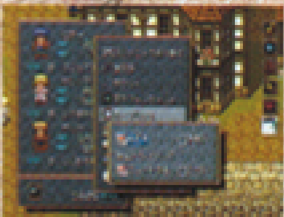
ゲーム中のBGMを、[ステレオ]と[モノラル]のどちらかに選択できます。初期設定は[ステレオ]になっています。

11-4.スクリーンセーバー



スクリーンセーバーとは、長時間ゲーム画面を表示したままで、プレイを中断したときにモニターの焼け付きを防止するための機能です。コントローラからの入力がないまま、設定した時間が経過すると、自動的に画面を切り換えて、簡単なアニメーションを表示します。ゲームにもどる場合は、コントローラのボタンを押してください。中断したときの画面が表示されます。（通常のＴＶの場合、数時間放置した程度では、このような問題はほとんど起こりません。あくまでサービス機能の１つと考えてください！）

11-5.カーソル位置



コマンドやアイテムなどの選択画面で、呼び出したときのカーソル位置を設定できます。初期設定は[もどす]です。

[もどす]　選択画面を呼び出すごとに、カーソルがいちばん上の位置にもどります。

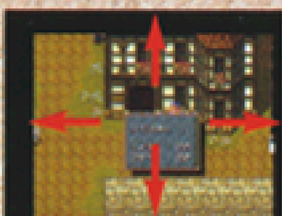
[きおく]　選択したものを記憶するようになります。次回からカーソルの位置は、その場所になります。

■せんとうコマンド■

バトルで十字型のコマンドアイコンを、選択するときの設定です。カーソルの動きを変更できます。初期設定は[ニュートラル]です。

[ニュートラル]　方向キーを押し続けないと、カーソルが中心の位置にもどる設定です。

[こてい]　方向キーでアイコンを選択したら、キーを押し続けなくても、その位置にカーソルが固定されます。



11-6.画面位置

ＴＶに表示されるゲーム画面の位置を調節できます。方向キーの上下左右で、画像位置を移動させてください。

画面を初期設定の位置にもどしたいときは、セレクトボタンを押します。

11-7.アイコン／ウインドウ

アイコンとウインドウのグラフィックを変更できます。ドット単位でのカスタマイズも可能です。

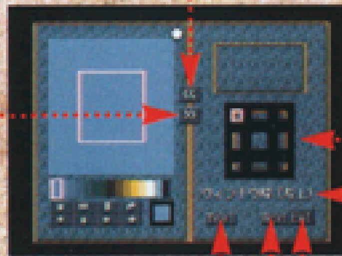
■アイコン■



カタマイズ実物大画面（共通）
カーソルを合わせて○ボタンを押すと、背景の色をかえて、アイコンの色をチェックすることができます。（実際のアイコンの背景色は変化しません。）

カラーパレット（共通）
カラーバーにカーソルを合わせ、×ボタンを押すと、色の変更画面を呼び出すことが可能です。3原色グラフの◀▶にカーソルを合せ、○ボタンを押せば、カラーの割合を変更できます。決定するときは、もう1度、同じカラーバーにカーソルを合わせ、○ボタンを押してください。

■ウインドウ■



タイプ選択
4種類のウインドウ・グラフィックが選択できます。

Exit（共通）
メニュー画面にもどります。

Reset（共通）
グラフィックを初期設定にもどします。

※作業用アイコン

作業画面のグラフィックを操作するアイコンです。


全消去


左右反転


上下反転


右回転


上移動


下移動


左移動


右移動

※カスタマイズの手順

ここではアイコンのカスタマイズを説明します。ウインドウ・パーツの手順も同じです。
①カスタマイズしたいアイコンをカーソルで選択し、○ボタンで決定します。
②[呼び出しアイコン]で、選択したアイコンを作業画面に表示させます。
③カラーパレットにカーソルを移動させ、好きな色を選択します。
④カーソルを作業画面に移動し、○ボタンを押すと、その位置のドットが③で選択した色に変化します。
⑤③〜④をくり返して、グラフィックを完成させます。
⑥完成したグラフィックを[登録アイコン]で登録します。

※マウスの使用

グラフィックのカスタマイズ作業は、マウスを使って行うことができます。別売のプレイステーション用マウス（SCPH 1030）を、コントローラ接続端子2に接続してください。
カーソルの移動はマウス本体で、決定は左ボタンで行ないます。



11-8.ロード



ゲームの途中でデータのロードができます。ロードの方法は8ページをご覧ください。（セーブをしないでロードを行うと、その時点のデータは失われます。注意しましょう。）

12.荒野を旅するために

ファルガイアの荒野を旅していくのは、経験豊富な渡り鳥にとっても楽なことではありません。ここでは、ちょっとした旅のノウハウを紹介します。ぜひ、あなたの冒険に役立ててください。



■調べてダメなら、投げてみる■

町にあるタルは、何かが入っていることがあります。かならず、○ボタンで調べてみましょう。木箱は投げて壊せば、中身を確認できます。
大きな木箱は持ち上げられない？　ロディの「爆弾」でドカンとやってください！



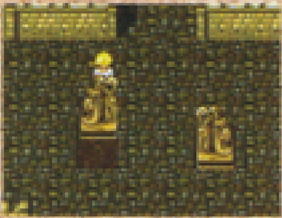
■ダンジョンのスイッチ■

上に乗るタイプのスイッチは、「ハンペン」に頼んで作動させることができます。しかし、木箱をぶつけないと作動しないスイッチは、ハンペンではONにできません。うっかり全部の木箱を壊してしまったときは、セシリアの「懐中時計」をお忘れなく。



■トラップと落ちる床■

ダンジョンにはヤリが飛び出すトラップや、毒沼や落岩といったダメージ地形があります。それに接触すると、ロディたちのHPは減ってしまいます。しかし、縁のない床から足を踏み外しても、HPに影響はありません。部屋の入口にもどされるだけです。



■像を動かしたら…■

町やダンジョンにある像は、動かせるものがあります。しかし、動くからといってデタラメに押していたのでは、目の前にある入口も見えてこないままです。
像をおさめる位置は、きちんと決まっています。正しい位置に当てはめると、スイッチの入る音がするはずです。



■宝箱はかならず取れる！■

ダンジョンの宝箱は、かならず全部取ることができます。最初のときはダメでも、あきらめないでください。新しいグッズを入手したら、いけなかった場所を要チェック。トレジャーハンターたるもの、お宝を拝むまでは何回でもチャレンジするのが基本です。



■魔法陣で思い出を記録■

ダンジョンの中の魔法陣は、不思議な力で旅の思い出を記録してくれます。その先で何が待ちうけていても、セーブをしておけば一安心です。



■3人が仲間になるには…■

ロディたち3人は出会っても、すぐに行動を共にするわけではありません。自分の力で運命を切り開いてこそ、一人前の渡り鳥なのですから。（セシリアは公女でした！）
とはいっても、1人で解決できない仕事を依頼されたときは別です。事情を話せば、きっと力をかしてくれるでしょう。



■弱点をついて威力アップ■
魔法には「火・水・地・雷・風・聖・魔」の7種類の属性があります。敵の弱点をつく魔法ならば、あたえるダメージは倍増！　反対に敵の属性によっては、効果が半減したり、無効になったり、吸収されてしまう場合もあります。
弱点を知りたいときは、セシリアの黒魔法「アナライズ」をかけてください。





■攻撃の種類を見切るには？■
敵の攻撃は、大きく分けて3種類あります。武器や腕力による通常攻撃、異常ステータスを引き起こしたりする特殊攻撃、そして魔法による攻撃です。
特殊攻撃は、攻撃時に「体力どろぼう」や「病気」など、バトルメッセージ（→P.24）が表示されます。魔法で攻撃してくる敵は、魔法名の表示とともに、セシリアと同じ発光するオーラにつつまれます。それ以外のメッセージが表示されないものは、すべて通常攻撃です。
これを見切ることで、攻撃にあわせた防御を行いましょう。



■オートバトルの役割分担■
オートコマンドのコツは、バトルでの3人の役割を考えることです。全員同じ種類のコマンドを選択するより、攻撃と回復の分担や攻撃方法（武器・魔法・オリジナル・フォースアビリティ）の分担をはっきりさせた方が、効果的なバトルが行えます。
また、3人が行動する順番も、重要なポイントとなります。思い切って、行動のおそいロディに回復をまかせた方が、バトルが有利になることもあるでしょう。

※索引

Staff Credits

プロデューサー……福島 孝

ゲームデザイナー
トータルデザイン……金子 彰史
シナリオ……金子 彰史
フィールドプラン……菊地 英明
バトルプラン……山下 孝明
……井津井 学

プログラマー
フィールドプログラム……Michelle Ahiko
バトルプログラム……Michelle Ahiko
……高橋 裕司
……鈴木 貴雄

ユーティリティプログラム……鈴木 貴雄
イベントスクリプト……鈴木 貴雄
……Michelle Ahiko
……高橋 裕司
……鈴木 貴雄

グラフィックデザイナー
キャラクターグラフィック……松下 敬子
フィールドグラフィック……伊藤 志郎
……木暮 正人
バトルグラフィック……大窪 哲也
……渋谷 康宏
……正義まもる
……杉山 直樹
……栗原 進
……竹内 弘志

キャラクターデザイン……伊藤 志郎
モンスターデザイン……大窪 哲也
……渋谷 康宏

ミュージックプロデューサー……清水 彰彦
サウンドディレクター……藤澤 孝史
コンポーザー……なるけ みちこ
サウンドエフェクト……大内 正徳

アレンジャー……外山 和彦
レコーディングエンジニア……内藤 哲也

アニメーション制作……マッドハウス

ジャケットコーディネーター……小宮 浩典
……新谷 佳美

プロモーションスタッフ……佐伯 智司
……ステハニー☆林

ＣＧペイントデザイナー……飯島 貴光

スペシャルサンクス……木下 孝実
……菅原 綾
……鍋 しのぶ
……山崎 耕一
……山下 金栄
……黒川 一成
……森 在夏
……堀川 英雨
……塚谷 和晴

ゲーム制作……メディア・ビジョン株式会社

アソシエイト・プロデューサー……岡田 敏幸
……長崎 行男
……金子 孝弘

エグゼクティブ・プロデューサー……佐藤 明

GARAGE http://www.scei.co.jp/

"GARAGE"はインターネット上で"PlayStation"の最新情報をお届けする、Sony Computer Entertainment Inc.のホームページです。



SCPS 10028

Notice